HAW Kiel
Hochschule für Angewandte Wissenschaften Kiel
Kiel University of Applied Sciences

HCI - Human Computer Interaction

HCI - Human Computer Interaction

General information	
Module Code	HCI
Unique Identifier	HumCompInt-01-BA-M
Module Leader(s)	Prof. Dr. Woelk, Felix (felix.woelk@haw-kiel.de) M. A. Rähse, Jacqueline (jacqueline.raehse@haw-kiel.de)
Lecturer(s)	Prof. Dr. Prochnow, Steffen (steffen.prochnow@haw-kiel.de) M. A. Rähse, Jacqueline (jacqueline.raehse@haw-kiel.de) Prof. Dr. Woelk, Felix (felix.woelk@haw-kiel.de)
Offered in Semester	Wintersemester 2026/27
Module duration	1 Semester
Occurrence frequency	Regular
Module occurrence	In der Regel im Wintersemester
Language	Deutsch
Recommended for international students	No
Can be attended with different study programme	No

Curricular relevance (according to examination regulations)
Study Subject: B.Eng. - Ming - Medieningenieur/-in (PO 2018, V1 + PO 2021, V2) Module type: Pflichtmodul Semester: 3
Study Subject: B.Sc. - INF - Informatik (PO 2021,V1) Module type: Pflichtmodul Semester: 3

Qualification outcome
Areas of Competence: Knowledge and Understanding; Use, application and generation of knowledge; Communication and cooperation; Scientific self-understanding / professionalism.
Die Studierenden - kennen die Bedeutung der Mensch-Computer-Interaktion und können den Einfluss auf den Erfolg eines Produkts oder einer Dienstleistung erläutern. - können die wichtigsten Definitionen, Fachbegriffe, Konzepte, Theorien, Prozesse und Methoden auf dem Gebiet der Mensch-Computer-Interaktion benennen und erklären.
Die Studierenden - können Interaktionen zwischen Mensch und Computer optimal gestalten. Dazu gehört die Fähigkeit Interaktionen unter Anwendung gängiger Methoden, Werkzeuge und Prozesse zu konzeptionieren, zu beurteilen, zu evaluieren und zu verbessern. - können sich (anhand vorgegebener Quellen) eigenständig neue Kompetenzen im Bereich HCI erarbeiten. Dazu gehört das selbstständige Erarbeiten von Wissen und Verständnis sowie der aktive Einsatz bzw. die Anwendung des neu erworbenen Wissens.
Die Studierenden - können ihre Arbeitsergebnisse an Fachleute kommunizieren. Dazu gehört Verständnis und aktive Anwendung der Fachsprache und die Fähigkeit, die eigenen Arbeitsergebnisse mündlich und schriftlich zu präsentieren. - können im Team zusammenarbeiten. Dazu gehört die Fähigkeit, sich in ein Team einzubringen, sich mit anderen Teammitgliedern abzustimmen sowie der konstruktive Umgang mit Konflikten im Team.

Die Studierenden
- können selbstständig und kritisch denken. Dazu gehört die Fähigkeit, die eigenen und andere Arbeitsergebnisse zu reflektieren und zu bewerten.
- können den eigenen Wissenstand reflektieren und sich bei Unklarheiten Unterstützung suchen.
- können selbstständig offenen Aufgabenstellungen bearbeiten.

Content information

Content	- Prozesse: Human-Centered-Design, Double Diamond Process of Design, - Interaction Cycle - Usability & User Experience - Menschliche Wahrnehmung, Gedächtnis und Erfahrung - Kommunikation - Handlungsprozesse & Fehler - Normen und Gesetze, Richtlinien, Style Guides & Prinzipien - Methoden zur Entwicklung von Human Computer Interfaces: Contextual Inquiry, Personas & Szenarien, Storyboards, Prototyping, Usability Testing, Fragebögen, Brainstorming - Hardware & Interaktionsformen, Grafische Dialogsysteme
Literature	- Skript zum Modul - A. Butz et al., "Mensch-Maschine-Interaktion", De Gruyter Oldenburg, 2022 - A. M. Heinecke, "Mensch-Computer-Interaktion", Fachbuchverlag Leipzig, 2012 - M. Richter & M. Flückiger "Usability und UX kompakt", Springer Verlag, 2016 - D. Norman "The Design of Everyday Things: Psychologie und Design der alltäglichen Dinge", Vahlen Verlag, 2016 - Weitere Literatur wird in der Vorlesung bekannt gegeben

Teaching formats of the courses

Teaching format	**SWS**
Übung	1
Lehrvortrag	2
Labor	1

Workload

Number of SWS	4 SWS
Credits	5,00 Credits
Contact hours	48 Hours
Self study	102 Hours

Module Examination

Examination prerequisites according to exam regulations	None

HCI - Portfolioprüfung	Method of Examination: Portfolioprüfung Weighting: 100% wird angerechnet gem. § 11 Absatz 2 PVO: No Graded: Yes Remark: Regelm. Tests in Moodle; Bearbeitung Projekt inkl. Dokumentation und Reflexion der Ergebnisse; Bearbeitung individueller Aufgaben. Die regelm. Anwesenheit in Laboren und Tafelübungen ist Voraussetzung zur Teilnahme an der Prüfung gem. PVO §3 (8).

Miscellaneous	
Recommended Prerequisites	keine
Miscellaneous	Anrechnung: Das Modul Usability Engineering (UEG) kann pauschal angerechnet werden, allerdings nur das ganze Modul und keine Teilprüfungsleistungen.